MAXI juegos 8

Los GRANDES EXITOS para tu PC

ERBE

Altaya

COLECCIÓN:
MAXI JUEGOS ERBE

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s / n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

© 1994 para esta edición: Ediciones Altaya, S.A.
ISBN Obra completa: 84-487-0236-0
ISBN Tomo I: 84-487-0234-4
Depósito legal: B. 9.912/1994

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 59 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
SuperDirect, S.L.
Polígono Industrial Fontsanta
Calle Vallespir, 24
08970 Sant Joan Despí
Tel. (93) 477 15 01
Fax (93) 477 00 66

MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno, con los primeros números de la colección, y el otro a mitad de la colección.

M1 TANK PLATOON

Las simulaciones de combate despiertan verdaderas pasiones entre los amantes de los simuladores. Cada vez más espectaculares y más realistas, siempre nos ofrecen la posibilidad de convertirnos en famosos estrategas o expertos pilotos de cazas.

Pero en este caso, Microprose nos sorprende con un simulador original, en el que los tanques son los protagonistas absolutos. M1 Tank Platoon te transporta al interior del conocido carro de combate M1A1, y te enseña sus secretos (armamento, defensas, posibilidades técnicas) y su funcionamiento en combate. ¡La batalla será tu examen más duro!

Requisitos mínimos:

- 512Kb de memoria.
- MS-DOS versión 2.X.
- tarjeta gráfica Hercules o CGA.
- soporta el altavoz interno del PC y el sonido Tandy 1000.
- es posible jugar desde disquetes o desde disco duro.

Requisitos deseables:

- PC-AT 386 o superior.
- 1Mb de memoria.
- VGA de 256 colores.
- joystick.
- tarjeta de sonido AdLib o compatible.
- 1Mb libre en disco duro.

Altaya

MICROPROSE

EL TANQUE

La historia del carro de combate M1A1 "Abrams" se remonta a 1972, fecha en la que Chrysler Corporation inició su desarrollo, aunque la compañía no presentó su diseño hasta 1976. Los primeros prototipos del tanque aparecieron en 1978, y hacia 1982, en plena fase de producción masiva, Chrysler lo vendió a la firma General Dynamics.

Actualmente la fabricación de este tanque está en manos de la división Land Systems Division de esta compañía, y se realiza en las plantas de Detroit, Michigan y Ohio. El diseño original incluía un cañón de 105 mm., que era el estándar de la OTAN en los años 60 y 70. Ahora, el cañón que montan los modernos A1's es un 120 mm. de ánima lisa y fabricación alemana.

El ARMAMENTO consta de un cañón principal de 120 mm. que puede disparar proyectiles perforantes de blindaje ("SABOT") o proyectiles de alto poder explosivo ("HEAT"), una ametralladora de 7,62 mm. solidaria al cañón principal y controlada por el propio artillero, una ametralladora pesada de calibre 50 (12,7 mm.), controlada por el comandante del tanque y situada en el techo y una ametralladora ligera de 7,62 mm. de repuesto que raramente es usada en combate. El artillero cuenta con un telémetro láser, una mira de disparo con visión termal y zoom ajustable, que le permite ver de noche o con humo y apuntar correctamente a largas distancias.

Tiene además un ordenador balístico enlazado con el sistema de mira y que controla el cañón. Esto permite realizar disparos certeros a largas distancias (el ordenador corregirá automáticamente la elevación del cañón), aun cuando el carro esté en marcha (por ejemplo, persiguiendo a un objetivo móvil o simplemente avanzando por un terreno con desniveles). Es incluso capaz de tener en cuenta la dirección y fuerza del viento para

ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

Tanto si vas a jugar desde disquetes como si lo haces desde disco duro, debes hacer copia de seguridad de los disquetes originales, trabajar sobre esta copia y guardar en un sitio seguro los originales. Para duplicar M1 Tank Platoon, lo primero que debes hacer es duplicar el disquete que venía junto al fascículo: prepara un disco de 3,5 pulgadas y alta densidad y formatéalo con el comando FORMAT A: /F:1.44).

Ahora protege contra escritura el disco original (por lo que pueda pasar) y usa el comando DISKCOPY del MS-DOS para hacer la copia.

TANK TANK TANK TANK TANK T
PLATOON PLATOON PLATOON PLATOON PLATOON P

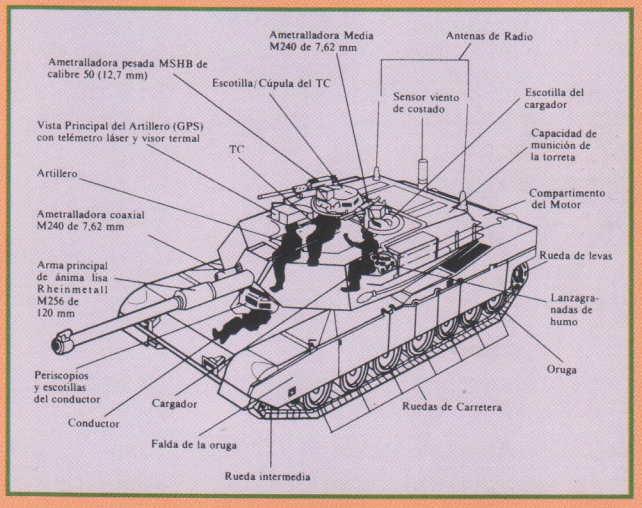
ajustar la trayectoria. Este tanque cuenta con una turbina de gas de 1.500 caballos de potencia que le permite moverse a gran velocidad, a pesar de ser extremadamente pesado. La principal desventaja de este tipo de planta motriz frente a los tradicionales motores diesel es su elevado consumo de combustible, lo que le resta bastante autonomía.

Las DEFENSAS con las que cuenta son: el blindaje (capas de cerámica y acero a las que últimamente se ha añadido una capa de uranio de refuerzo), los sistemas de emisión de humo (lanza-granadas laterales y por inyección de combustible en el tubo de escape del motor), la alarma láser (que avisa cuando el tanque está siendo fijado en el punto de mira de un telémetro láser o de un misil enemigo) y el control de daños (que permite apagar cualquier fuego que se inicie sin dañar a la tripulación, inundando el habitáculo con gas halón inerte).

RADIOGRAFÍA DEL M1A1

Aquí tienes una "radiografía" del tanque que te han encomendado. Fíjate bien en la situación de tus armas frontales (la ametralladora coaxial y el cañón de ánima lisa) y en la de las adicionales (la ametralladora pesada de la zona superior y la ametralladora de 7,62 milímetros).

Cuando juegues descubrirás que la posición de cada uno de los tripulantes conlleva distintos puntos de vista del campo de batalla. Cada uno de estos puntos de vista te aportará información diferente de lo que sucede a tu alrededor. Más adelante podrás aprender cómo sacar mayor provecho de cada una de esas posiciones.

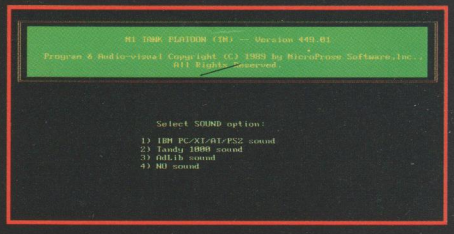


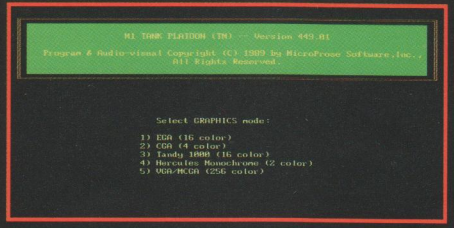
AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

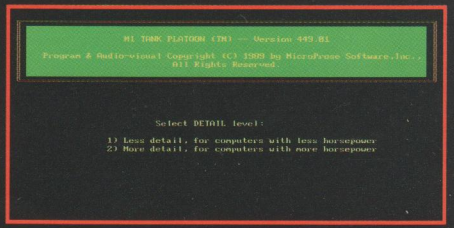
Para ejecutar el juego desde disquete simplemente pasa a la unidad de disco en la que tengas el disquete (por ejemplo con A: si está en A) y teclea TANK.

Si no has añadido ningún parámetro (más adelante se explican), el programa te pedirá que selecciones qué tarjeta gráfica vas a usar, qué tipo de sonido quieres, el nivel de realismo del juego (elígelo en función de la potencia de tu ordenador) y por último te preguntará si tienes o no joystick.

Si has protegido el disquete contra escritura (abriendo la "ventanilla") aparecerá un error en pantalla. Lo mejor será que desprotejas el disco antes de empezar a jugar (juega siempre con la copia de seguridad).







TANK TANK TANK TANK TANK TA
PLATOON PLATOON PLATOON PLATOON PLATOON PL

ACCIONES, VISTAS Y CONTROLES

CONTROLES GENERALES:

Actividad	Con teclado	Con joystick
Controlador	cursor	joystick
Selector 1	ENTER	botón 1 (superior)
Selector 2	barra espaciadora	botón 2 (lateral)
Terminar	ALT + Q	ALT + Q

CONTROLES DEL PUNTO DE MIRA:

Control	Tecla	Notas
TC escotilla abierta	F1	desde cualquier pto. de vista
TC escotilla cerrada	F2	desde cualquier pto. de vista
Artillero	F3	desde cualquier pto. de vista
Conductor	F4	desde cualquier pto. de vista
Fuera del tanque	F9	vista desde fuera del tanque
Fuera de cualquiera	F10	debe estar sobre el mapa

CONTROLES ESTÁNDAR DEL VEHÍCULO:

Orden	Tecla
Usar munición "SABOT"	1
Usar munición "HEAT"	2
Cambiar del cañón principal al coaxial	3
Cambiar entre ordenador y vista de batalla	4
Introducir el rango de vista de batalla	5
Introducir rango manual	6
Ampliar visión	7
Visión nocturna	8
Girar hacia esa dirección	9
Encender generador de humo	=
Apagar generador de humo	-
Salva de granadas de humo	Borrar

OP Y CONTROLES DEL LÍDER A LA ESCUADRILLA:

Control	Tecla	Notas
OP al siguiente tanque	mayúsculas + F9	desde cualquier pto. de vista
Líder a OP tanque	mayúsculas + F10	desde cualquier pto. de vista

CONTROLES DEL COMANDANTE DEL TANQUE:

Control	Tecla	Joystick
Vista / Apuntar hacia arriba	cursor abajo	tirar hacia atrás
Vista / Apuntar hacia abajo	cursor arriba	empujar hacia delante
Vista / Apuntar hacia la izquierda	cursor izquierda	mover hacia la izquierda
Vista / Apuntar hacia la derecha	cursor derecha	mover hacia la derecha
Disparar ametralladora	ENTER	botón 1 (superior)

CONTROLES DEL ARTILLERO:

Control	Tecla	Joystick
Subir cañón principal y coaxial	cursor abajo	tirar hacia atrás
Bajar cañón principal y coaxial	cursor arriba	empujar hacia delante
Girar la torre hacia la izquierda	cursor izquierda	mover hacia la izquierda
Girar la torre hacia la derecha	cursor derecha	mover hacia la derecha
Disparar telémetro láser	barra espaciadora	botón 2 (lateral)
Disparar cañón o coaxial	ENTER	botón 1 (superior)

CONTROLES DEL CONDUCTOR:

Control	Tecla	Joystick
Acelerar	cursor arriba	empujar hacia delante
Desacelerar	cursor abajo	empujar hacia atrás
Girar hacia la izquierda	cursor izquierda	mover hacia la izquierda
Girar hacia la derecha	cursor derecha	mover hacia la derecha
Frenar	ENTER	botón 1 (superior)

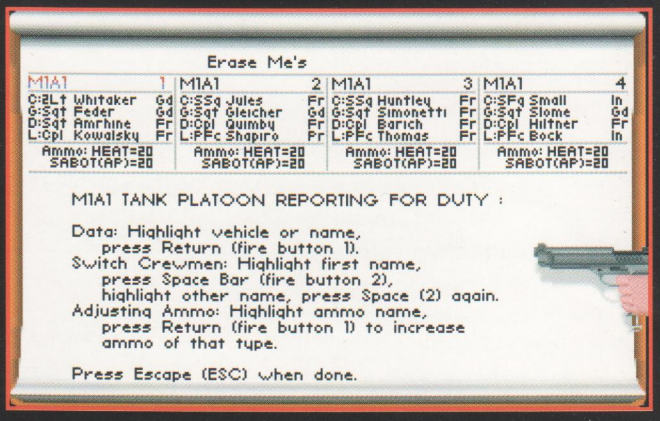
...NTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

INSTALACIÓN EN EL DISCO DURO

En el disquete encontrarás un programa que te ayuda a realizar el proceso de instalación en disco duro.

Cambia a la unidad de disquete donde tengas el juego y teclea INSTALL seguido de ENTER. El programa te preguntará la unidad de disco duro en la que quieres instalar el juego, creará un directorio llamado "TANK", copiará en él los ficheros necesario y grabará un fichero llamado TANK.BAT que te servirá para poner en marcha el juego.

Durante la instalación se te pedirá que pongas el disco B y pulses ENTER. No quites el disco, basta con que pulses ENTER.



TANK TANK TANK TANK TANK T
PLATOON PLATOON PLATOON PLATOON PLATOON P

MAPA:

Los controles básicos en el mapa son:

Ver mapa, con la tecla F5. Antes de pulsar otros controles del mapa es necesario activar este control.
Tu tanque, con F6, que muestra la posición del tanque OP y sus datos.
Siguiente escuadrilla, con F7. Pasa a través de la ventana de datos de la escuadrilla.
Siguiente vehículo, con la tecla F8. Pasa a través de la ventana de datos de los vehículos.

RED DE RADIO HQ:

Control	Tecla	Notas
Reactor de ataque A-10A	J	tiene Mavericks y GAU de 30mm.
Helicóptero de ataque AH-64A	A	tiene Hellfires y Chain de 30mm.
Helicóptero de observación OH-58D	O	tiene ametralladoras
Bombas de mortero de 107 mm	B	bombardeo altamente explosivo
Bombas de humo de 107 mm	S	pantalla de humo
Proyectiles HE de 15 mm	H	bombardeo altamente explosivo
Proyectiles WP de 15 mm	H	pantalla de humo
Proyectiles MRLS de 227 mm	R	bombardeo altamente explosivo

CONTROLES DE LA SIMULACIÓN:

Control	Tecla	Notas
Fuera del tanque	F9	vista desde el OP del tanque
Fuera de cualquiera	F10	debe estar sobre el mapa
Encender/apagar objetivos en mapa	ALT + M	
Pausa	ALT + P	
Tiempo acelerado	ALT + A	menor número=mayor velocidad
Esconder pantalla	ALT + B	pulsar ALT + B para continuar
Terminar	ALT + Q	salir al MS-DOS
Ajustar el nivel de detalle	ALT + D	Más o menos vehiculos en batalla
Ajustar volumen	ALT + V	Modifica el sonido
Recalibrar joystick	ALT + J	Se hace igual que al empezar
Ajustar velocidad de batalla	Insert	Más tiempo para reaccionar

ÓRDENES A LA ESCUADRILLA:

Control	Tecla
Avanzar rápidamente	A
Avanzar lentamente	S
Parar	H
Retroceder	B
Girar hacia la izquierda	L
Girar hacia la derecha	R
Mover hacia...	cursor y ENTER /botón 1
Girar hacia...	cursor y barra espaciadora
Fuego a discreción	F
Cesar el fuego	C
Formación en cuña	mayúsculas + W
Formación en V	mayúsculas + V
Formación en línea	mayúsculas + I
Formación en columna	mayúsculas + C
Formación izquierda en escalón	mayúsculas + L
Formación derecha en escalón	mayúsculas + R
Encender el generador de humo	+=
Apagar el generador de humo	-_

ÓRDENES DEL VEHÍCULO:

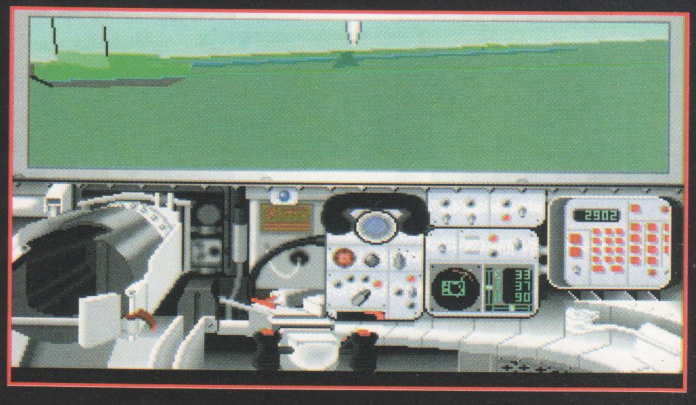
Control	Tecla
Avanzar rápidamente	A
Avanzar lentamente	S
Parar	H
Retroceder	B
Girar hacia la izquierda	L
Girar hacia la derecha	R
Mover hacia...	cursor y ENTER /botón 1
Girar hacia...	cursor y "barra espaciadora"
Fuego a discreción	F
Cesar el fuego	C
Luchar enfrente	E
Luchar en la retaguardia	D
Luchar por la izquierda	?
Luchar por la derecha	!
Encender el generador de humo	+=
Apagar el generador de humo	-_

AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

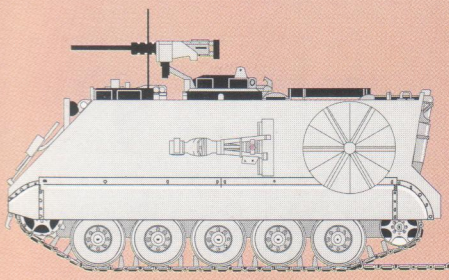
Una vez instalado teclea "TANK" para empezar a jugar.

Si quieres cargar el juego con las opciones (gráficos, sonido) preseleccionadas debes usar distintos parámetros. Aquí tienes la lista de dichos parámetros, recuerda que debes teclearlos después de TANK y separados por un espacio (por ejemplo: TANK /j /GE /AA).

/J (para joystick)
/GE (gráficos EGA)
/GM (MCGA o VGA de 256 colores)
/GT (Tandy 1000)
/GH (Hercules)
/GC (gráficos CGA)
/AI (sonido IBM)
/AT (sonido Tandy 1000)
/AA (AdLib)
/AN (sin sonido)
/D0 (realismo bajo)
/D1 (realismo alto)
/O (opciones de la útima partida)
/T (eliminar pantallas de títulos).



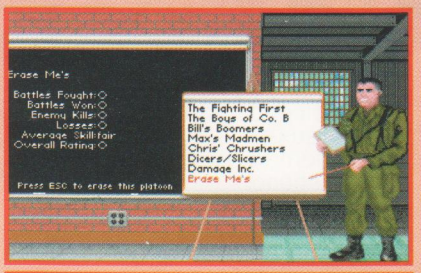
ANK TANK TANK TANK TANK TA
ATOON PLATOON PLATOON PLATOON PLATOON PLA

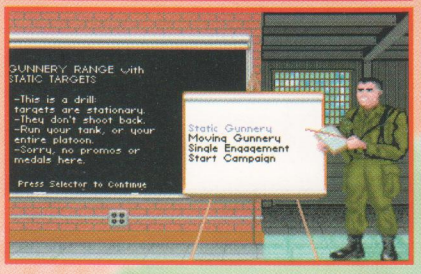


¡¡¡ ESTO ES...

A l principio del juego aparecerá una pantalla en la que puedes elegir la escuadra que vas a dirigir. En el juego hay varias escuadrillas; según elijas una u otra variará el nivel de entrenamiento de los hombres que la componen y, por tanto, la dificultad del juego. Después tendrás que seleccionar una de las cuatro posibles misiones de combate : "*Static Gunnery*" (artillería estática), "*Moving Gunnery*" (artillería móvil), "*Single Engagement*" (combate individual) y "*Start Campaign*" (empezar una campaña).

Las dos primeras misiones son ejercicios de entrenamiento. En la primera (STATIC GUNNERY) ningún objetivo se mueve ni te dispara. Es la misión ideal para familiarizarte con tu vehículo y para aprender las nociones básicas de la lucha de tanques. En este nivel deberás aprender a disparar todo tipo de armamento, lo que incluye los dos tipos de proyectiles del arma principal y las dos ametralladoras.





También puedes practicar con el telémetro láser (en los disparos es el ordenador quien se encarga de calcular la inclinación del cañón de tu tanque) y, por último, aprenderás a efectuar disparos a blancos lejanos hasta que tu puntería sea casi perfecta.

Una vez seleccionado este nivel se te mostrará una pantalla con información acerca de la misión, y pulsando la tecla ESC pasarás al mapa que muestra la situación de todos los objetivos, así como de tu escuadrilla. Al lado del mapa hay un bloque de datos que puedes consultar con las teclas F6, F7 y F8.

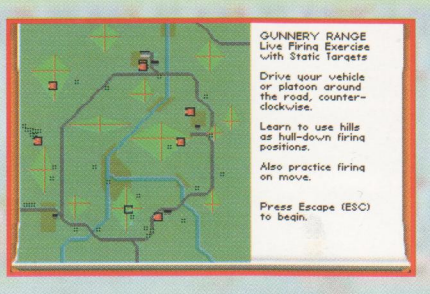
En la siguiente misión (MOVING GUNNERY), los blancos se estarán moviendo por el campo de entrenamiento pero no te dispararán.

El enemigo dispone de una escuadrilla de tres tanques T-80 y dos escuadrillas de infantería montadas en dos IFV BMP-2 cada una, más otro tanque en el que está su comandante. Se desplazarán desde el punto "Red-2" hacia el "Blue-1" y tu misión será interceptarlos antes de que lleguen allí. Par ello dispones de cuatro carros de combate M1A1 y dos M2 IFV, cada uno respaldado por un pelotón de infantería.

Además tienes el apoyo de una batería de morteros de 107 mm. y de un helicóptero de reconocimiento OH-58D "*Kiowa*".

Durante este ejercicio deberás aprender a realizar la posición de "casco abajo": te escondes en lo alto de una colina situada frente al enemigo de forma que sólo sea visible la torreta, y así puedes disparar con total seguridad contra él. También tienes que aprender a esconderte tras una cortina de humo (gases de escape o granada de humo), a disparar usando la visión térmica y a dar órdenes a todos los elementos de tu escuadrilla y a los elementos de apoyo de que dispones.

Estas dos misiones se llevan a cabo en el mismo campo de



LA GUERRA !!!

entrenamiento y se darán por concluidas cuando destruyas todos los objetivos enemigos o bien abandones el campo de entrenamiento y te dirijas hacia el borde Oeste o Este con tus unidades.

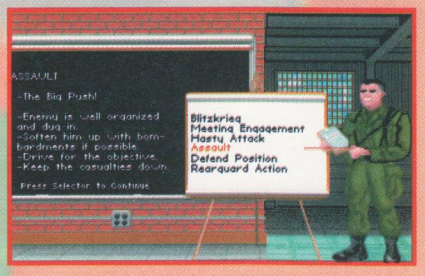
Las restantes misiones son batallas en las que no existe ninguna limitación de movimiento o disparo para tus enemigos, por lo tanto podrás ser destruido. Puedes iniciar una guerra convencional con la opción START CAMPAIGN (de esta forma tu escuadrilla tendrá que ir librando batalla tras batalla hasta que finalice la guerra), o continuar con una batalla ya iniciada (CONTINUE CAMPAIGN). También puedes abandonar (ABANDONING A CAMPAIGN) e ir a los registros de escuadrillas (PLATOON RECORDS).

Si prefieres un combate individual, la opción SINGLE ENGAGEMENT te permite seleccionar entre seis tipos de batalla y cuatro objetivos (que se diferencian en su dificultad). El campo de batalla, las condiciones meteorológicas y la composición de las fuerzas enemigas son generadas por el juego, por lo que se pueden producir miles de combinaciones.

Los tipos de batalla son:

"BLITZKRIEG"

Tus fuerzas han roto las líneas del frente y se adentran en territorio enemigo. Tu objetivo es tomar la posición Red-2, dejar una pequeña guarnición y salir por el Este del campo de batalla. Procura producir el máximo daño posible destruyendo todos los objetivos que encuentres.



"MEETING ENGAGEMENT"

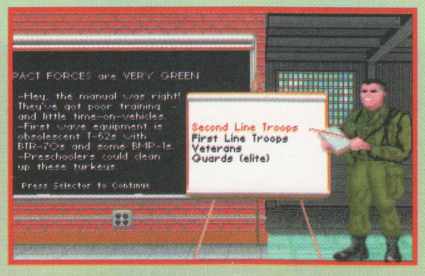
También llamado "combate de encuentro", tu objetivo es localizar al enemigo actuando como avanzadilla de tu ejército y enfrentarte a él. Deberás tomar y mantener la posición Red-2, buscar al enemigo y destruirlo.

"HASTY ATTACK"

En el ataque rápido, tu objetivo es capturar el punto Red-2 maniobrando para colocarte en posición de ataque mientras el enemigo intenta bloquearte.

"ASSAULT"

Tu fuerza, situada en Blue-1, recibe la orden de asaltar el punto Red-2, donde el enemigo ha reforzado mucho sus defensas y organizado emboscadas.



"DEFEND POSITION"

Recibes la orden de defender la posición Blue-1 manteniendo intactas y operativas todas tus fuerzas.

"REARGUARD ACTION"

Tus fuerzas son la retaguardia de tu ejército. Deberás resistir para que los demás puedan escapar y además causar el mayor número de bajas enemigas.

En cuanto al tipo de fuerzas enemigas, puedes seleccionar la "calidad" del ejército al que te vas a enfrentar, lo que incidirá sobre la moral y las posibilidades de tus propias tropas. Aquí tienes su descripción.

"SECOND LINE TROOPS"

Son tropas bastante ineptas y con equipo muy anticuado, mientras que tus tropas están perfectamente entrenadas.

"FIRST LINE TROOPS"

Estas tropas están bien entrenadas para cumplir con su misión y disponen de un equipamiento algo mejor que los de "segunda línea". Comparado con el enemigo, tu equipo está bien entrenado.

"VETERANS"

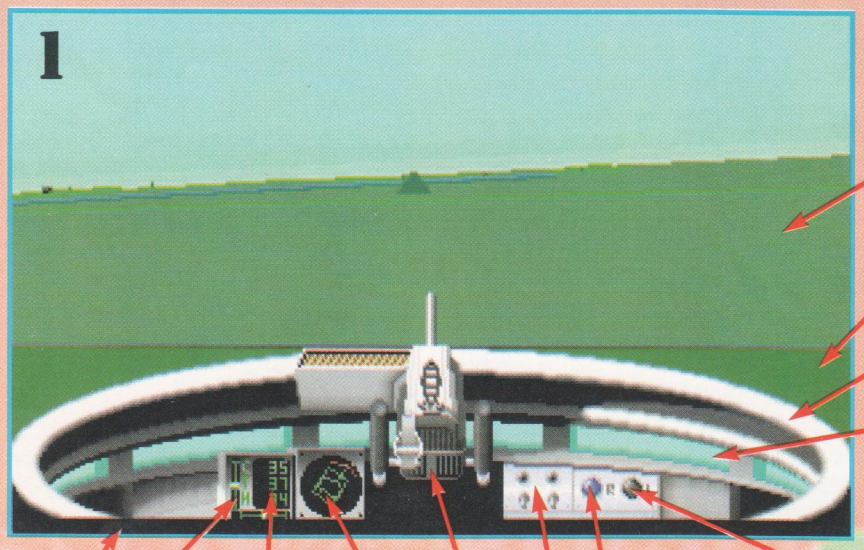
Son las tropas veteranas, con unidades muy bien entrenadas y con mucha experiencia en combate. Usan un equipo bastante moderno. Frente a ellas, el entrenamiento de tus fuerzas es sólo adecuado, por no decir regular.

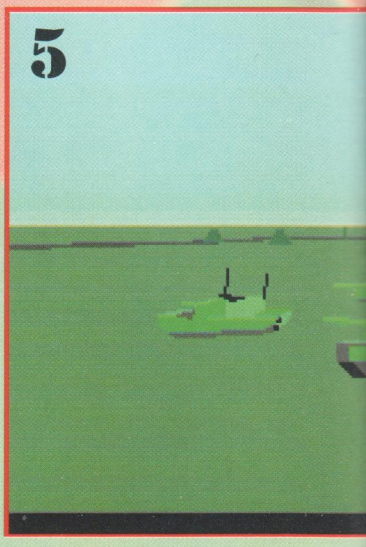
"GUARDS"

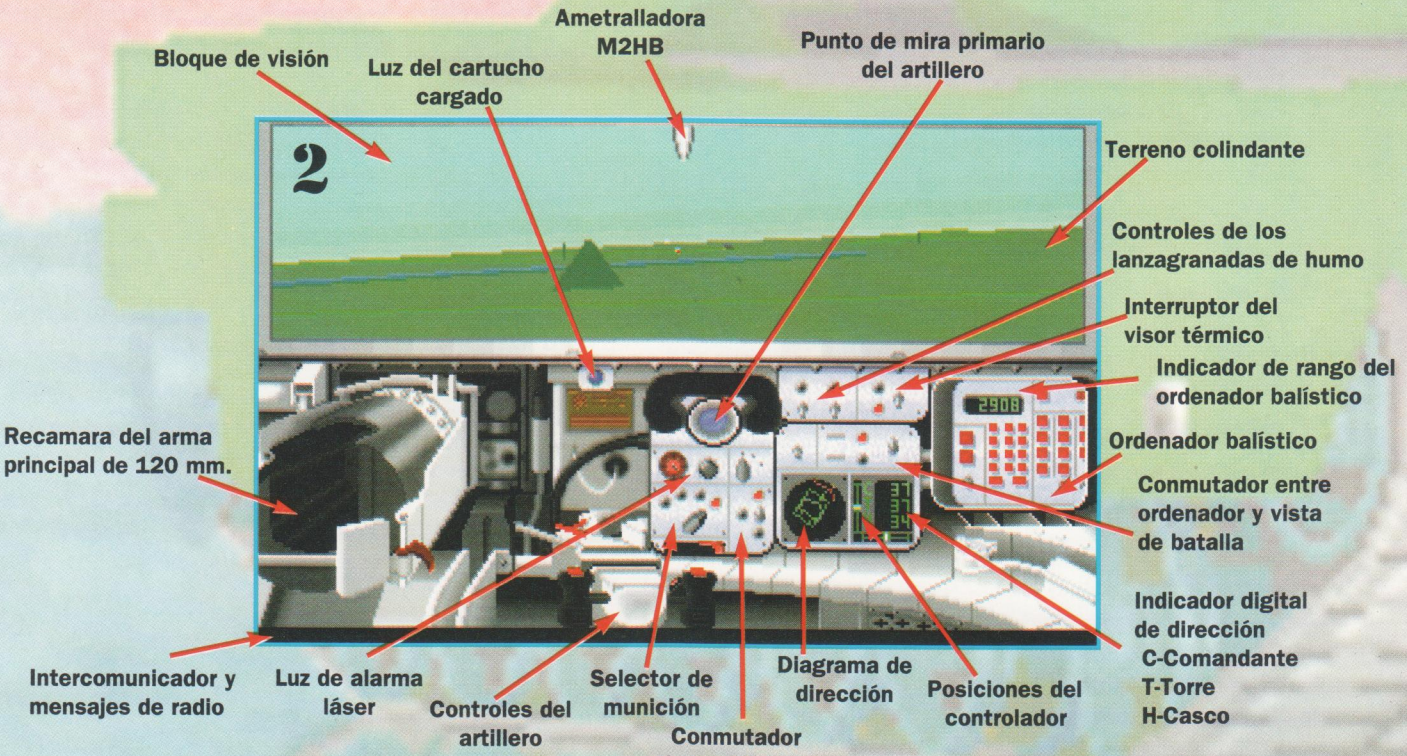
Son tropas expertas de máxima categoría que cuentan con el mejor equipo posible. Reaccionan de forma muy rápida. Al combatir contra ellas, tus muchachos se muestran mal entrenados y con muy poca experiencia. La derrota está casi asegurada a no ser que sepas dominar la situación y confundir al enemigo con tus dotes de consumado estratega.

EN EL INTERIOR D

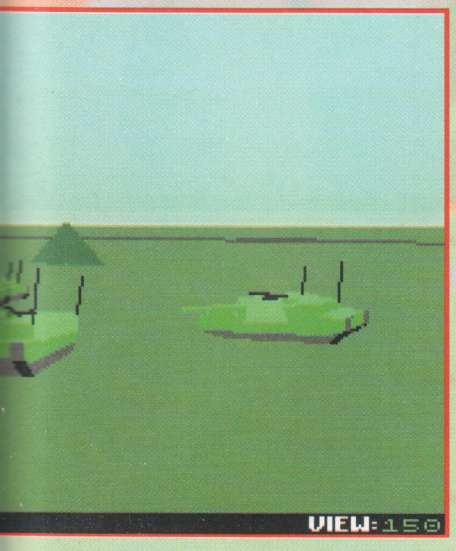
AQUÍ TIENES LA DESCRIPCIÓN DE LOS CONTROLES E INDICADORES QUE TE VAS A ENCONTRAR EN TU M1A1 SEGÚN QUÉ POSICIÓN OCUPES: 1-*COMANDANTE DEL TANQUE CON LA ESCOTILLA ABIERTA*, 2-*COMANDANTE DEL TANQUE CON LA ESCOTILLA CERRADA*, 3-*ARTILLERO*, 4-*CONDUCTOR*, 5-*FUERA DEL TANQUE*.

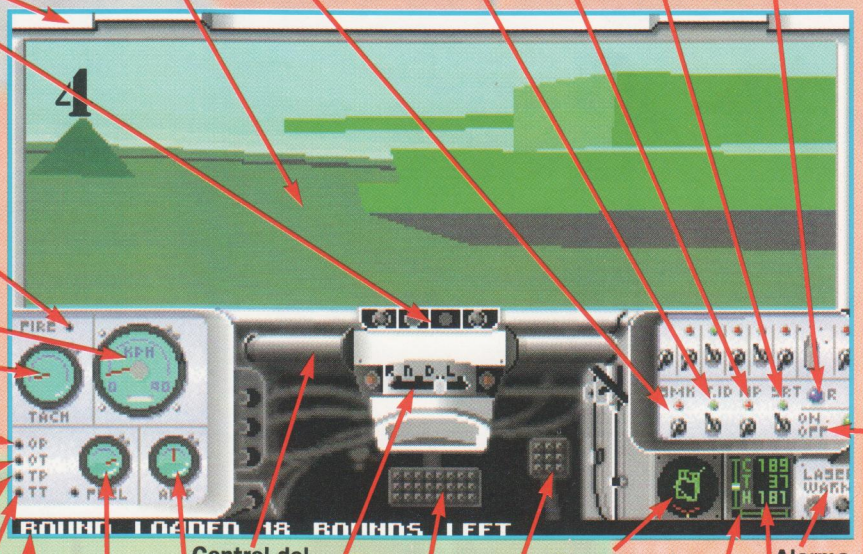




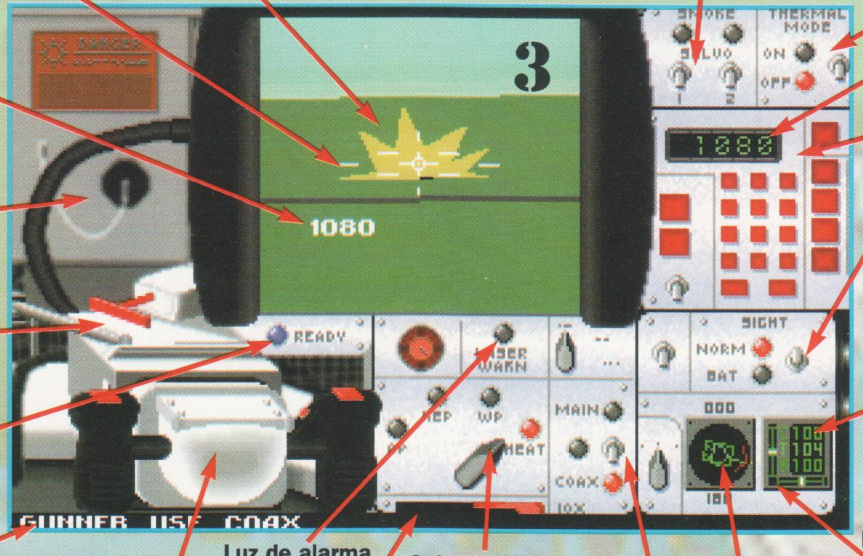


EL TANQUE...





Terreno colindante
Interruptor en vacío táctico
Interruptor de arranque
Generador de humos del motor
Periscopio nocturno
Luz del cartucho cargado
Cubierta de la escotilla
Aviso master
Alarma master
Alarma de fuego en el motor
Velocidad
Tacómetro
Presión del aceite
Temperatura del aceite
Presión de la transmisión
Temperatura de la transmisión
Intercomunicador y mensajes de radio
Combustible
Potencia eléctrica
Control del conductor
Indicador de marcha
Pedal de freno
Freno para aparcar
Diagrama de dirección
Posiciones del controlador
Indicador digital de dirección
C-Comandante
T-Torre
H-Casco
Alarma láser
Motor on/off

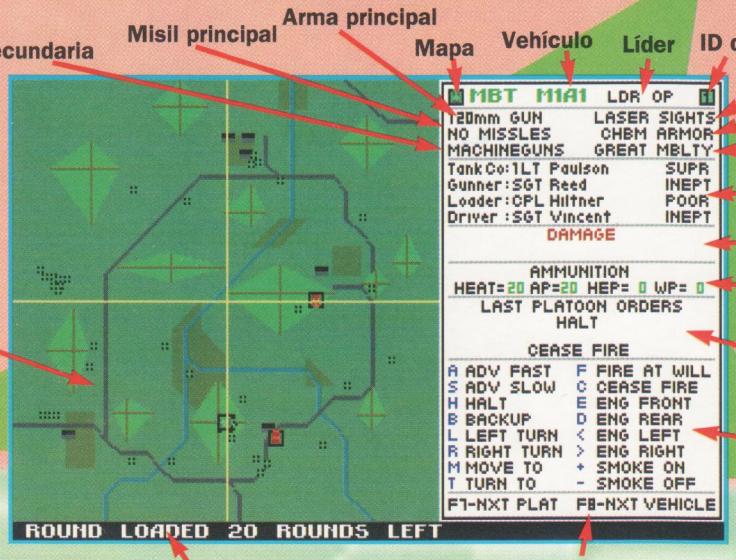


Líneas Estadia sobre el GPS
Terreno colindante
Controles de los lanzagranadas de humo
Interruptor del visor térmico
Retorno del último telémetro láser
Indicador de rango del ordenador balístico
Ordenador balístico
Punto de mira hardware
Conmutador entre ordenador y vista de batalla
Detonador (disparo manual de emergencia)
Indicador digital de dirección
C-Comandante
T-Torre
H-Casco
Luz del cartucho cargado
Intercomunicador y mensajes de radio
Controles del artillero
Luz de alarma láser
Control de ampliación
Selector de munición
Conmutador principal/coaxial
Diagrama de dirección
Posiciones del controlador

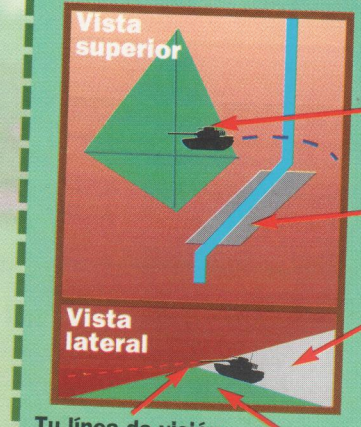
SOBRE EL TERRENO...

M1 TA PLAT

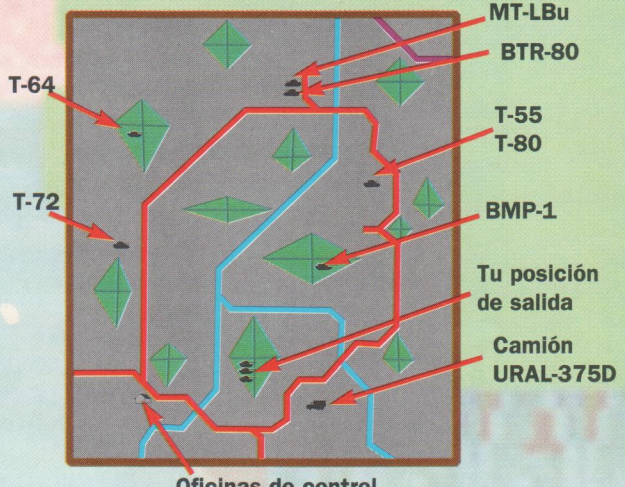
MAPA CON LOS DATOS DEL VEHÍCULO



POSICIÓN "CASCO ABAJO"



MAPA DEL CAMPO DE ARTILLERÍA NARFENAUER



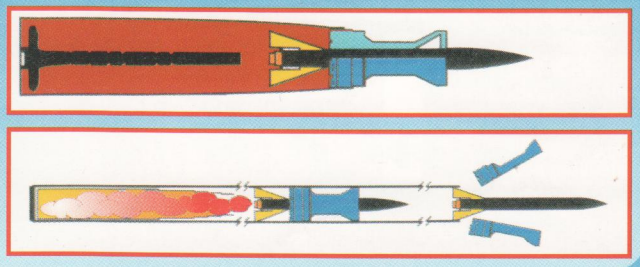
NIKOON

...CON TODO EL EQUIPO

Elemento esencial en la guerra moderna, la munición usada será la piedra angular para conseguir el éxito en cualquier misión. La evolución en materia de blindajes ha provocado una especialización de la munición y, por tanto, su conocimiento en profundidad resulta esencial.

PROYECTIL SABOT

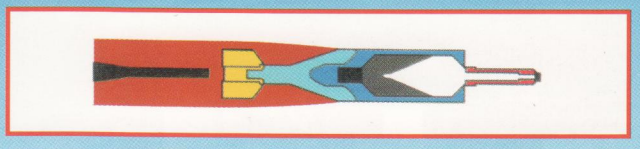
Este cartucho multipieza está montado alrededor de un largo y estrecho perno de metal extremadamente duro (aleación de tungsteno o incluso uranio reducido). Al ser disparado la carga de la funda explota y empuja al sabot y a su perno con gran potencia. Al salir los sabots se caen y de esa forma el perno vuela a alta velocidad con una elevada capacidad de perforación.

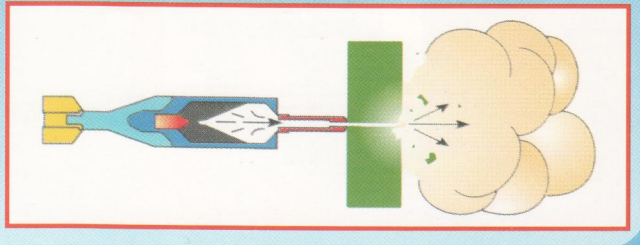


PROYECTIL HEAT

En el morro de este proyectil hay montado un explosivo de contacto que se encarga de activar su cabeza al impactar contra el objetivo. La cabeza explosiva del cartucho lanza todo su poder hacia delante a través del morro (diseñado de forma especial a tal fin).

Precisamente el hecho de dirigir de forma concentrada toda la explosión permite derretir el blindaje y lanzar al interior del carro los pedazos de acero fundido y los gases calientes.

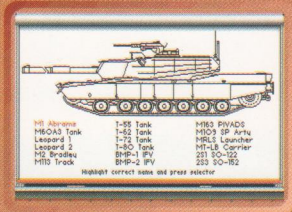




VEHÍCULOS DE COMBATE

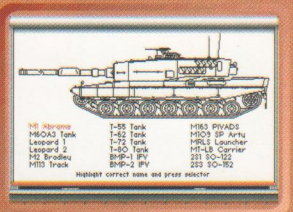
Con estas fichas podrás superar el test de identificación del juego.

M1 "Abrams"



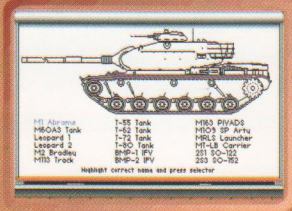
Peso: 54,5 toneladas
Tripulación: 4
Pasajeros: ninguno
Motor: 1.500 HP turbina de gas.
Velocidad máxima (en carretera): 72 Km/hora
Relación potencia/peso: 27 HP/tonelada
Presión sobre el suelo: 0,96 Kg/cm^2
Arma principal: 105 mm. estabilizada
Cargador: humano
Munición: 55 cartuchos APFSDS, HEAT-MP, HEP, WP
Misiles: ninguno
Armas secundarias: MG coaxial de 7,62 mm., HGM en el techo de 12,7 mm., MG de 7,62 en el techo
Telémetro: láser
Mira nocturna: sistema de imagen térmica
Otras defensas: GLs de humo sobre la torreta, generador de humo de los gases de escape del motor.

LEOPARD 2



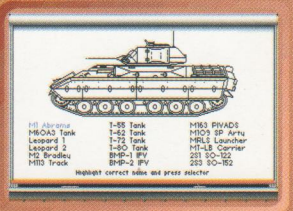
Peso: 55,1 toneladas
Tripulación: 4
Pasajeros: ninguno
Motor: 1.475 HP diesel
Velocidad máxima (en carretera): 65 Km/hora
Relación potencia/peso: 27 HP/tonelada
Presión sobre el suelo: 0,83 Kg/cm^2
Arma principal: SB de 120 mm. estabilizada
Cargador: humano
Munición: 42 cartuchos APFSDS, HEAT-MP, WP
Misiles: ninguno
Armas secundarias: MG coaxial de 7,62 mm., MG de 7,62 en techo
Telémetro: láser
Mira nocturna: sistema de imagen térmica
Otras defensas: GLs de humo sobre torreta y alarma láser

M60A3 TANK



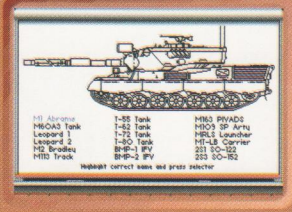
Peso: 52,6 toneladas
Tripulación: 4
Pasajeros: ninguno
Motor: 750 HP diesel
Velocidad máxima (en carretera): 48 Km/hora
Relación potencia/peso: 14 HP/tonelada
Presión sobre el suelo: 0,87 Kg/cm^2
Arma principal: 105 mm. estabilizada
Cargador: humano
Munición: 63 cartuchos APFSDS, HEAT-MP, HEP, WP
Misiles: ninguno
Armas secundarias: MG coaxial de 7,62 mm., HGM en el techo de 12,7 mm.
Telémetro: láser
Mira nocturna: sistema de imagen térmica
Otras defensas: GLs de humo sobre la torreta, generador de humo de los gases de escape del motor

M2 BRADLEY



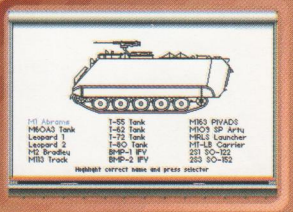
Peso: 22,6 toneladas
Tripulación: 3
Pasajeros: 7 soldados de infantería
Motor: 500 HP diesel
Velocidad máxima (en carretera): 66 Km/hora
Relación potencia/Peso: 20 HP/tonelada
Presión sobre el suelo: 0,54 Kg/cm2
Arma principal: 25 mm. estabilizada
Cargador: cadena automática
Munición: 900 cartuchos ADPS, HE
Misiles: lanzador doble TOW2 en la torreta con 2 misiles en el lanzador y hasta 5 en reserva
Armas secundarias: MG coaxial de 7,62 mm.
Telémetro: estadiamétrico
Mira nocturna: sistema de imagen térmica
Otras defensas: GLs de humo sobre la torreta, generador de humo de los gases de escape del motor

LEOPARD 1

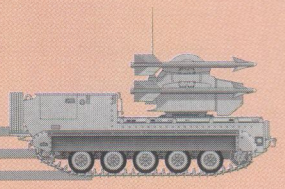


Peso: 40 toneladas
Tripulación: 4
Pasajeros: ninguno
Motor: 830 HP diesel
Velocidad máxima (en carretera): 63 Km/hora
Relación potencia/peso: 21 HP/tonelada
Presión sobre el suelo: 0,86 Kg/cm^2
Arma principal: 105 mm. estabilización añadida
Cargador: humano
Munición: 60 cartuchos APFSDS, HEAT-MP, WP
Misiles: ninguno
Armas secundarias: MG coaxial de 7,62 mm., MG de 7,62 situada en el techo
Telémetro: láser o estereoscopio
Mira nocturna: intensificadores de imagen
Otras defensas: GLs de humo sobre la torreta

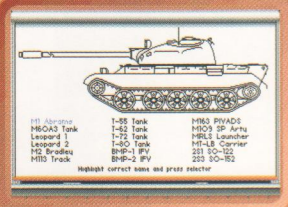
M113 TRACK



Peso: 12 toneladas
Tripulación: 2
Pasajeros: 7 soldados de infantería
Motor: 275 HP diesel
Velocidad máxima (en carretera): 66 Km/hora
Relación potencia/Peso: 22,8 HP/tonelada
Presión sobre el suelo: 0,56 Kg/cm2
Arma principal: HGM de 12,7 mm.
Munición: 1.200 cartuchos bala
Misiles: ninguno
Armas secundarias: ninguna
Telémetro: ninguno
Mira nocturna: ninguna
Otras defensas: ninguna

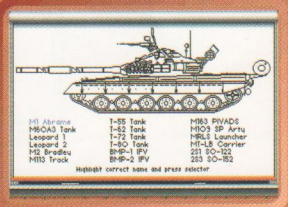


T-55 TANK



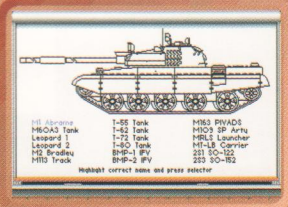
Peso: 36 toneladas
Tripulación: 4
Pasajeros: ninguno
Motor: 580 HP diesel
Velocidad máxima (en carretera): 48 Km/hora
Relación potencia/Peso: 16,1 HP/tonelada
Presión sobre el suelo: 0,81 Kg/cm2
Arma principal: cañón de 100 mm. de ánima lisa estabilizado
Cargador: humano
Munición: 43 cartuchos HVAPFSDS, HEAT, HE, APHE
Misiles: ninguno
Armas secundarias: MG coaxial de 7,62 mm., HGM en el techo de 12,7 mm.
Telémetro: estadiamétrico
Mira nocturna: luz de búsqueda IR
Otras defensas: generador de humo de los gases de escape del motor

T-80 TANK



Peso: 42 toneladas
Tripulación: 3
Pasajeros: ninguno
Motor: 985 HP turbina de gas
Velocidad máxima (en carretera): 75 Km/hora
Relación potencia/Peso: 23 HP/tonelada
Presión sobre el suelo: 0,83 Kg/cm2
Arma principal: SB de 125 mm. estabilizado
Cargador: mecánico
Munición: 40 cartuchos HVAPFSDS, HEAT, HE
Misiles: AT-8 "Songster" ATGM reemplazando a los proyectiles de 125 mm aprox. 2 por 1
Armas secundarias: MG coaxial de 7,62 mm., HGM en el techo de 12,7 mm.
Telémetro: láser
Mira nocturna: intensificadores de imagen
Otras defensas: GLs de humo sobre torreta, generador de humo de los gases de escape del motor, alarma láse

T-62 TANK

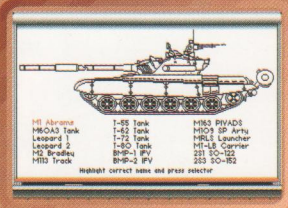


Peso: 40 toneladas
Tripulación: 4
Pasajeros: ninguno
Motor: 580 HP diesel
Velocidad máxima (en carretera): 50 Km/hora
Relación potencia/Peso: 14,5 HP/tonelada
Presión sobre el suelo: 0,83 Kg/cm2
Arma principal: SB de 150 mm. estabilizado
Cargador: humano
Munición: 43 cartuchos HVAPFSDS, HEAT, HE
Misiles: ninguno
Armas secundarias: MG coaxial de 7,62 mm., HGM en el techo de 12,7 mm.
Telémetro: estadiamétrico o láser
Mira nocturna: luz de búsqueda IR o intensificadores de imagen en condiciones de mala visibilidad
Otras defensas: generador de humo de los gases de escape del motor

BMP-1 IFV

Peso: 13,9 toneladas
Tripulación: 2
Pasajeros: comandante y nueve soldados
Motor: 300 HP diesel
Velocidad máxima (en carretera): 70 Km/hora
Relación potencia/Peso: 21,6 HP/tonelada
Presión sobre el suelo: 0,57 Kg/cm2
Arma principal: SB de 73 mm.
Cargador: humano (artillero)
Munición: 40 cartuchos HEAT
Misiles: AT-3 "Sagger" ATGM, 1 en cargador y 4 recargas
Armas secundarias: MG coaxial de 7,62 mm.
Telémetro: estadieamétrico
Mira nocturna: luz de búsqueda IR o intensificadores de imagen en condiciones de mala visibilidad
Otras defensas: generador de humo de los gases de escape del motor

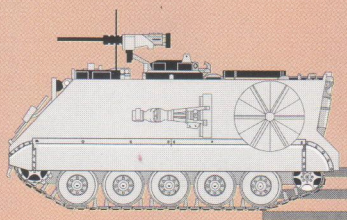
T-72 TANK



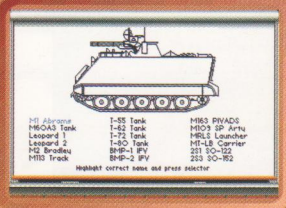
Peso: 44 toneladas
Tripulación: 3
Pasajeros: ninguno
Motor: 780 HP diesel
Velocidad máxima (en carretera): 60 Km/hora
Relación potencia/Peso: 17,7 HP/tonelada
Presión sobre el suelo: 0,89 Kg/cm2
Arma principal: ánima lisa de 125 mm. estabilizado
Cargador: mecánico
Munición: 39 cartuchos HVAPFSDS, HEAT, HE
Misiles: ninguno
Armas secundarias: MG coaxial de 7,62 mm., HGM en el techo de 12,7 mm.
Telémetro: láser
Mira nocturna: intensificadores de imagen
Otras defensas: GLs de humo sobre torreta, generador de humo de los gases de escape del motor

BMP-2 IFV

Peso: 14,6 toneladas
Tripulación: 3
Pasajeros: seis soldados de infantería
Motor: 350 HP diesel
Velocidad máxima (en carretera): 65 Km/hora
Relación potencia/Peso: 24 HP/tonelada
Presión sobre el suelo: 0,64 Kg/cm2
Arma principal: cañón automático de 30 mm.
Cargador: automático por retroceso
Munición: 500 cartuchos AP, HE
Misiles: AT-5 "Spandrel", 1 en cargador y 4 en el interior
Armas secundarias: MG coaxial de 7,62 mm.
Telémetro: estadieamétrico
Mira nocturna: intensificadores de imagen
Otras defensas: GLS en la torreta, generador de humo de los gases de escape del motor

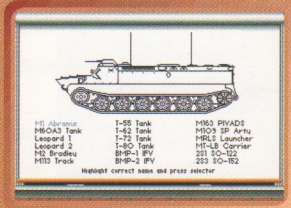


M163 PIVADS



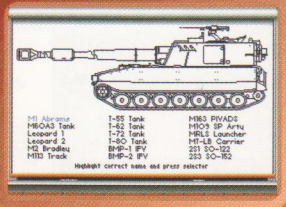
Peso: 12,3 toneladas
Tripulación: 4
Pasajeros: ninguno
Motor: 215 HP diesel
Velocidad máxima (en carretera): 67 Km/hora
Relación potencia/peso: 17,5 HP/tonelada
Presión sobre el suelo: 0,61 Kg/cm^2
Arma principal: cañón automático de seis cañones "Vulcan" de 20 mm.
Munición: 2.100 cartuchos APT
Misiles: ninguno
Armas secundarias: ninguna
Telémetro: radar
Mira nocturna: ninguna
Otras defensas: ninguna

MT-LB Carrier



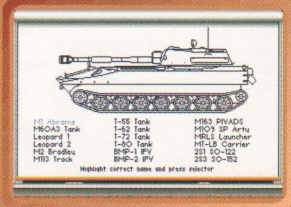
Peso: 11,9 toneladas
Tripulación: 2
Pasajeros: 11
Motor: 240 HP diesel
Velocidad máxima (en carretera): 61 Km/hora
Relación potencia/peso: 20,1 HP/tonelada
Presión sobre el suelo: 0,4 Kg/cm^2
Arma principal: MG de 7,62 mm.
Misiles: ninguno
Armas secundarias: ninguna
Telémetro: miras de hierro
Mira nocturna: luz de búsqueda IR o blanca
Otras defensas: ninguna

M109 SP Arty



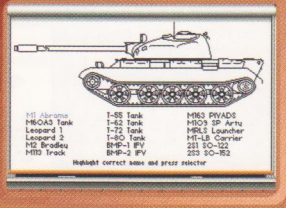
Peso: 25 toneladas
Tripulación: 4
Pasajeros: ninguno
Motor: 405 HP diesel
Velocidad máxima (en carretera): 56 Km/hora
Relación potencia/peso: 16,2 HP/tonelada
Presión sobre el suelo: 0,82 Kg/cm^2
Arma principal: Howitzer de 155 mm.
Munición: 34 cartuchos HE, WO, HEAT, HE/RAP y 2CLGP
Misiles: ninguno
Armas secundarias: MG de 7,62 mm. en el techo
Telémetro: estadiamétrico
Mira nocturna: ninguna
Otras defensas: ninguna

2S1 SO-122



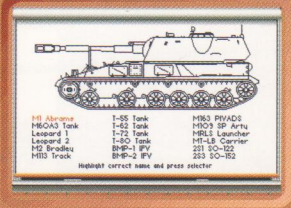
Peso: 16 toneladas
Tripulación: 4
Pasajeros: ninguno
Motor: 240 HP diesel
Velocidad máxima (en carretera): 60 Km/hora
Relación potencia/peso: 15 HP/tonelada
Presión sobre el suelo: 0,5 Kg/cm^2
Arma principal: Howitzer de 122 mm.
Cargador: humano (asistido por electricidad)
Misiles: ninguno
Armas secundarias: ninguna
Telémetro: estadiamétrico
Mira nocturna: luz de búsqueda IR
Otras defensas: ninguna

MRLS Launcher

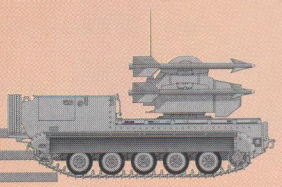


Peso: 25,1 toneladas
Tripulación: 3
Pasajeros: ninguno
Motor: 500 HP diesel
Velocidad máxima (en carretera): 64 Km/hora
Relación potencia/peso: 19,9 HP/tonelada
Presión sobre el suelo: 0,55 Kg/cm^2
Arma principal: 12 proyectiles de 227 mm.
Misiles: ninguno
Armas secundarias: ninguna
Telémetro: ordenador balístico
Mira nocturna: ninguna
Otras defensas: ninguna

2S3 SO-152



Peso: 27,5 toneladas
Tripulación: 4
Pasajeros: ninguno
Motor: 520 HP diesel
Velocidad máxima (en carretera): 50 Km/hora
Potencia/peso: 18,9 HP/tonelada
Presión sobre el suelo: 0,6 Kg/cm^2
Arma principal: Howitzer de 152 mm.
Cargador: mecánico
Misiles: ninguno
Armas secundarias: ninguna
Telémetro: estadiamétrico
Mira nocturna: luz de búsqueda IR o blanca
Otras defensas: ninguna



M901A2 ITV

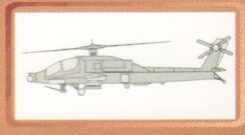
Peso: 12 toneladas
Tripulación: 4
Pasajeros: ninguno
Motor: 275 HP diesel
Velocidad: 66 Km/hora
Munición: cartuchos de bala
Tipo: trpte. de misiles anticarro

OH-58D "Kiowa"

Peso: 9,5 toneladas
Tripulación: 2
Pasajeros: 2
Motor: 650 HP turbosoplante
Velocidad: 241 Km/hora
Munición: balas
Tipo: helicóptero de reconocim.

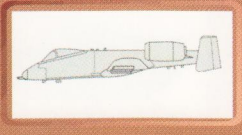
AH-64A "Apache"

Peso: 22,7 toneladas
Tripulación: 2
Pasajeros: ninguno
Motor: 2 turbosoplantes 1,7 lb.
Velocidad: 365 Km/hora
Munición: HEDP y misiles ATGM
Tipo: helicóptero de ataque



A-10A "Thunderbolt II"

Peso: 18 toneladas (aprox.)
Tripulación: 1
Pasajeros: ninguno
Motor: 2 turboventiladores 9 lb
Velocidad: 834 Km/hora
Munición: misiles, cartuchos AP
Tipo: avión de apoyo aéreo

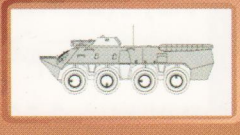


T-64B TANK

Peso: 42 toneladas
Tripulación: 3
Pasajeros: ninguno
Motor: 1750 HP diesel
Velocidad: 70 Km/hora
Munición: cartuchos HVAPESDS
Tipo: tanque de batalla

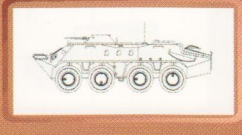
BTR-80

Peso: 11,5 toneladas
Tripulación: 2
Pasajeros: 9 soldados
Motor: 260 HP diesel
Velocidad: 85 Km/hora
Munición: cartuchos de bala
Tipo: transporte de personal



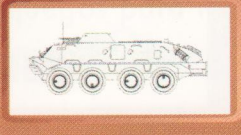
BTR-70

Peso: 11,5 toneladas
Tripulación: 2
Pasajeros: 9 soldados
Motor: 115 HP gasolina (dos)
Velocidad: 80 Km/hora
Munición: cartuchos de bala
Tipo: transporte de personal



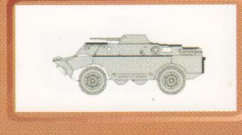
BTR-60BP

Peso: 10,3 toneladas
Tripulación: 2
Pasajeros: 9 a 14 soldados
Motor: 90 HP gasolina (dos)
Velocidad: 80 Km/hora
Munición: cartuchos de bala
Tipo: transporte de personal



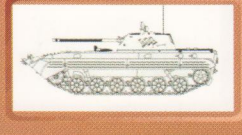
BRDM-2 CAR

Peso: 7,0 toneladas
Tripulación: 2
Pasajeros: 4 (2 exploradores)
Motor: 140 HP gasolina
Velocidad: 100 Km/hora
Munición: cartuchos de bala
Tipo: coche blindado



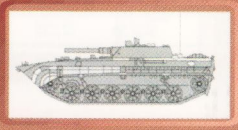
BRM-2

Peso: 14,5 toneladas
Tripulación: 3
Pasajeros: 2 exploradores
Motor: 350 HP diesel
Velocidad: 80 Km/hora
Munición: cartuchos AP, HE
Tipo: vehículo de reconocimiento



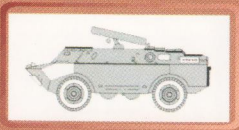
BRM-1

Peso: 14,5 toneladas
Tripulación: 3
Pasajeros: 2 exploradores
Motor: 300 HP diesel
Velocidad: 70 Km/hora
Munición: cartuchos AP, HE
Tipo: vehículo de reconocimiento



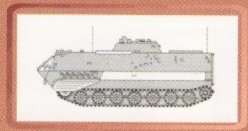
BRDM-3

Peso: 7 toneladas
Tripulación: 2
Pasajeros: 1 ó 2
Motor: 140 HP gasolina
Velocidad: 100 Km/hora
Munición: misiles AT-5 y ATGM
Tipo: transporte de misiles



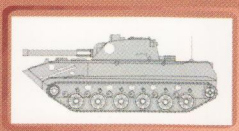
MT-LBu ACRV

Peso: 14 toneladas
Tripulación: 5
Pasajeros: 2
Motor: 240 HP diesel
Velocidad: 60 Km/hora
Munición: cartuchos de bala
Tipo: blindado de reconocimiento



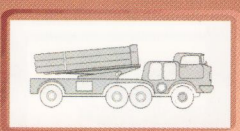
2S9 SO-120

Peso: 9 toneladas
Tripulación: 4
Pasajeros: ninguno
Motor: 300 HP diesel
Velocidad: 60 Km/hora
Munición: cartuchos HEAT HE
Tipo: mortero autopropulsado



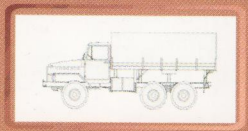
BM-27

Peso: 22,7 toneladas
Tripulación: 6
Pasajeros: ninguno
Motor: 180 HP gasolina (dos)
Velocidad: 65 Km/hora
Munición: HE, minas, químico
Tipo: lanzacohetes



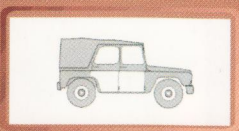
URAL-375D

Peso: 8,4 toneladas
Tripulación: 1
Pasajeros: 26 personas o carga
Motor: 175 HP gasolina
Velocidad: 90 Km/hora
Munición: ninguna
Tipo: camión remolcador



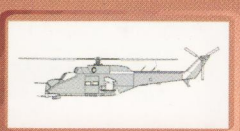
GAZ-469 Jeep

Peso: 1,4 toneladas
Tripulación: 1
Pasajeros: 6 personas o carga
Motor: 75 HP gasolina
Velocidad: 120 Km/hora
Munición: ninguna
Tipo: vehículo jeep estándar



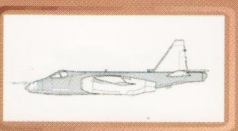
Mi-24 "Hind E"

Peso: 11 toneladas
Tripulación: 2
Pasajeros: 8 soldados
Motor: 2 turbosoplantes 220shp
Velocidad 370 Km/hora
Munición: balas
Tipo: helicóptero de ataque



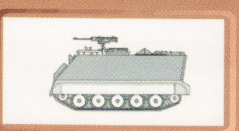
Su-25 "Frogfoot"

Peso: 19 toneladas
Tripulación: 1
Pasajeros: ninguno
Motor: 2 turborreactores 11,2lb
Velocidad: 880 Km/hora
Munición: cartuchos APHE
Tipo: avión de ataque a suelo



M106A2

Peso: 12 toneladas
Tripulación: 4
Pasajeros: ninguno
Motor: 215 HP diesel
Velocidad : 67 Km/hora
Munición: cartuchos HE, WP
Tipo: transporte de morteros



Próxima entrega:

con el fascículo nº 9, el Maxijuego

• ANOTHER WORLD

AVISO

CERTIFICADO DE GARANTÍA

Ante cualquier deficiencia relacionada con la duplicación de estos discos, podéis llamar a:

MD LASER (DPTO. TÉCNICO)

Telf. (91) 320 59 06

DE 9 A 14 H. Y DE 15 A 18 H.

DE LUNES A VIERNES

LÍNEA CALIENTE

ERBE

(Nuevo teléfono)

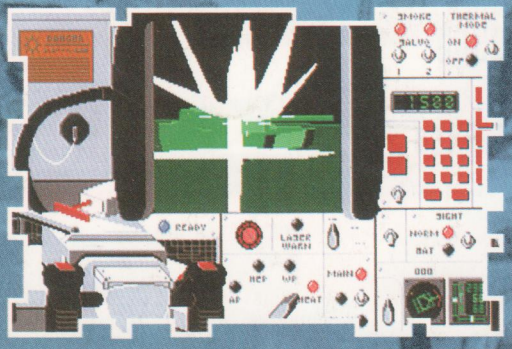
Una línea exclusiva para que los clientes de Altaya puedan solucionar sus dudas sobre los Maxijuegos para PC

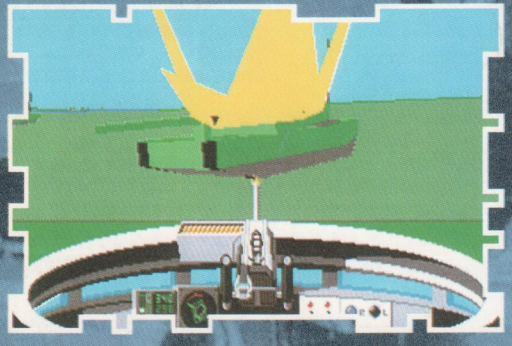
ERBE

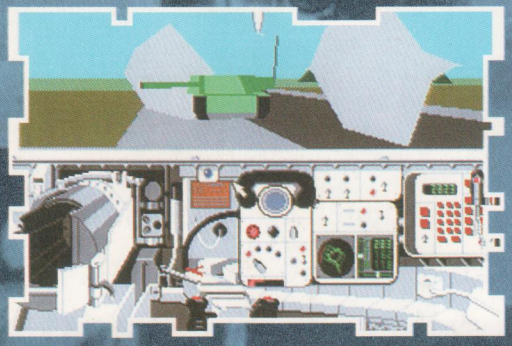
Telf. (91) 528 83 12

DE 12 A 14 H. DE LUNES A VIERNES

M1 TANK PLATOON







Estas imágenes sólo pretenden ser un ejemplo de este Maxijuego, y no los gráficos que aparecen en la pantalla del ordenador, ya que pueden variar considerablemente entre distintos formatos tanto en calidad como en presentación, según las especificaciones de los ordenadores.

LA SIMULACIÓN DEFINITIVA DE COMBATES ENTRE TANQUES

Cuatro tanques M1 Abrams. Cuatro soldados por carro. Un total de cuatro carros y dieciséis hombres. Y tú debes controlarlos a todos.

- Órdenes estratégicas y tácticas. Planea tus propias estrategias, dando órdenes a tu escuadrilla de carros, y pidiendo apoyo aéreo y de artillería. En cualquier momento puedes entrar en acción, tomando el control directo como comandante, artillero o conductor de cualquiera de los carros.
- Campo de batalla realista. Haz uso de los refugios naturales que el terreno te ofrece, como colinas, edificios y cerros, para poder esconder a tus tanques, a través de un enorme compo de batalla tridimensional de 6474 hectáreas, tal y como lo haría un verdadero comandante de carros.
- Guerra de alta-tecnología. Telémetros láser, misiles filo-guiados, proyectiles penetrantes de carga hueca, blindaje reactivo, apoyo aéreo y artillería hacen de M1 Tank Platoon la más completa y actualizada simulación de combates entre carros que puedas encontrar para tu ordenador.
- Liderazgo. Cada uno de los hombres que componen tu escuadrilla (Platoon) tienen sus propias características y habilidades de combate. Incluso pueden ganar experiencia, ascensos y condecoraciones. También aumentarán tus posibilidades de éxito según vayas ganando combates.
- Variedad sin final. Pelea durante el día, la noche, con nieve, barro, lluvia o tiempo claro. Con miles de campos de batalla y millones de situaciones, simples batallas o campañas enteras, que te proporcionarán diversión sin fin.

"No puedo equivocarme si digo que M1 Tank Platoon es, hasta el momento, el más completo simulador de MicroProse."
87% C&VG
"El más preciso y formidable simulador de tanque que jamás hayamos visto." **926 Ace.**

© 1990 MicroProse Software Inc.. All rights reserved. Licensed to KIXX. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited. KIXX, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel. 021 625 3311